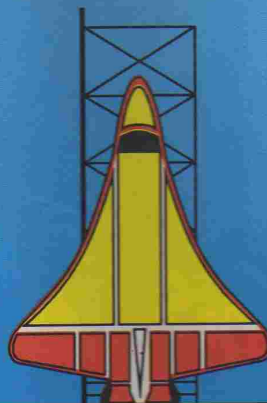
AÇÃO GAMES
SUPER EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO 4 Anos
EDITORA AZUL
PLAYSTATION
1 TEKKEN
LUTA DE TIRAR O FÔLEGO
2 GRÁTIS
ÓCULOS 3D
ILUSTRAÇÕES TRIDIMENSIONAIS
3 GRÁTIS
FICHAS COM DICAS
COLEÇÃO CLÁSSICOS DO VIDEOGAME
4
125 PRÊMIOS:
PLAYSTATION + TEKKEN
RELÓGIOS MAGNUM, FITAS TEEN
ACTION, 100 CAMISETAS
ISSN-1630/3451-ED. 83-R$ 3,30
9 770104 163000 83
SNES: INTERNATIONAL SOCCER , DEMAIS!!
MEGA: THE PUNISHER , DA CAPCOM

O FUTURO JÁ ESTÁ AQUI...

CONHEÇA NA WICALE, OS GAMES DO FUTURO, SEM PRECISAR PROCURAR EM OUTROS MUNDOS.

E, a Wicale coloca à sua disposição a maior variedade de títulos disponíveis no mercado, inclusive lançamentos simultâneos com Japão e Estados Unidos.

NÃO PERCA TEMPO... VENHA PARA O MUNDO DA WICALE!

Ligue TELEVENDAS

(011) 814-3300

VISITE NOSSO SHOW ROOM
Distribuidora e Representações WICALE Ltda.
Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
CEP 05423-000 - São Paulo - SP

AQUI O JOGO É LEGAL

Apostamos que você vai delirar com essa edição de aniversário. O Game Charada nem tem comentários, né? Vamos premiar 100 leitores e o grande felizardo vai levar nada mais, nada menos que um Playstation com o Tekken pra casa. Falando em Tekken, que jogo! E que tal os óculos para ver as ilustrações tridimensionais espalhadas pela revista? Tem ainda o início da Coleção Clássicos do Videogame, com dicas para os melhores jogos de todos os tempos. Admita: estamos barbarizando. Esta foi a maneira que encontramos para comemorar nosso aniversário e retribuir a você, leitor, que acompanha cada edição de Ação Games. Parabéns para nós todos!

x salada 4 a 7

A turma da Ação Games participa de uma super Game Charada com 125 prêmios!

shots 8 e 9

Extra! Extra! Mortal Kombat 3 terá uma versão "3 e meio" ainda este ano, só nos arcades!

preview 12 a 14

dicas 16 a 21

games debulhados 22 a 36

ILUSTRAÇÕES TRIDIMENSIONAIS

Monte o kit-óculos 3D encartado na revista e curta os efeitos das ilustrações marcadas com este símbolo

PLAYSTATION TEKKEN 22

Prepare o babador! Respire fundo! Este pode transformar-se no novo jogo dos seus sonhos

MEGA THE PUNISHER 30

Baseado na história do Justiceiro. Game da Capcom, com direito a muita pancadaria

SNES INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 34

Imperdível!! Assinado pela Konami e com selo da Ação Games... Prriii!!!

COTAÇÃO

- FRACO ●
- REGULAR ●●
- BOM ●●●
- ÓTIMO ●●●●
- CHOCANTE ●●●●●

FANZINE

E aí, pessoal? Estou pensando em fazer um fanzine sobre games. Não se preocupem, não sou páreo para concorrer com a Ação Games.

ISMAEL P. COUTINHO
Foz do Iguaçú, SP

É sempre uma honra e um grande prazer dar dicas aos nossos leitores, Ismael. Vamos começar pelo objetivo do seu fanzine: já definiu qual é? Provavelmente você vai querer fazer um guia para a escolha de lançamentos, com o resumo e a cotação dos jogos. Como o segmento dos videogames é muito dinâmico, a periodicidade quinzenal seria mais adequada para o seu panfleto. No início de cada quinzena você deve fazer um levantamento dos lançamentos nas lojas, definir a pauta (relação dos cartuchos que colocará na edição) e produzir o material. Para isso é importante conseguir os games, jogá-los e fazer seus comentários. Para produzir o jornal, use um microcomputador com software de editoração eletrônica (tipo Page Maker). Se você dispuser de um scanner, poderá reproduzir as capinhas dos cartuchos para ilustrá-lo. Bem, não é nada fácil (a gente que o diga...) mas com persistência e dedicação você chega lá. Boa sorte!

DAYTONA

Existe alguma chance de sair este game para o 32X?

ALBANO J. HENRIQUE JR.
Campinas, SP

Na verdade, a Sega não incluiu este título na lista de lançamentos para o 32X nos próximos meses. Mas não vemos nenhum problema de ordem técnica para realizar uma boa versão de Daytona USA para o 32X. E como a Sega não costuma desperdiçar chances para fazer bons jogos... continue torcendo, pois é bem capaz que isso aconteça.

INATINGÍVEL

Chefe: estou escrevendo pela primeira vez para elogiar a Ação Games, pois vocês alcançaram um degrau inatingível. A AG é a melhor revista de games da Terra — pena que vocês não dediquem mais espaço para os jogos de Mega Drive. Isso me força a comprar outras revistas porcaria. Antes que eu me esqueça, que tal mandar algumas edições e um poster MK2?

LUIS GUSTAVO BALDON
Dois Córregos, SP

Êpa! Aqui não tem chefe, nem boss. É uma redação democrática, sacou? Estamos envaidecidos com seus elogios. Só grilou este papo de mais páginas para o Mega. É que a gente dá prioridade aos jogos lançados no mercado nacional, enquanto em outras revistas rola muito blablablá e lançamento que nem deu as caras por aqui. Por isso é que você chama a Ação Games de inatingível e as outras de... bom, deixa prá lá. Não podemos publicar um poster do Mortal Kombat 2, pois só a Acclaim/Midway pode dispor sobre os direitos da imagem dos personagens. Quanto às revistas... o jeito é comprar, xará. Ou como você acha que a gente defende o leitinho das crianças???

MISTÉRIO

Gostaria de saber qual é a preferência do pessoal da redação: Sega ou Nintendo. Quem é o líder mundial no ramo dos videogames?

GABRIEL D. M. DA CRUZ
Salvador, BA

Bem, amigos de Salvador...Pois é, Gabriel, aqui na redação temos que fazer como os narradores de futebol: não torcer por time nenhum. Já pensou que chato estar assistindo a um jogo em que o narrador torce descaradamente pelo time que não é o seu? O mesmo acontece com uma revista de videogames: não podemos puxar a brasa pra sardinha deste ou daquele console, senão a galera fica irada. Vocês não saberão jamais qual é a preferência da redação, HA, HA, HA. Mas tudo bem, poderão saber quem é o líder mundial dos videogames: a Nintendo, que é a empresa que mais fatura anualmente.

GAME CHARADA

FÁCIL

VALENDO UM PLAYSTATION !!!

O lance é o seguinte: esse avião esquisitão leva toda a nossa equipe. Descubra quem é quem de acordo com a sua função na revista e o que está fazendo no "boeing". Sacou? Use o diagrama para relacionar os números do desenho às pessoas e colocar — se necessário — as características ao lado. O que vale na resposta é o número e o nome das pessoas relacionados corretamente. Ler o expediente da última página pode ajudar.

DIQUINHAS

Saque um pouco da galera da Ação Games. A Regina, nossa Big Boss, está sempre de olho no que está pintando no mercado. O Paulo, o Betto, o Bento e o Wagner estão de óculos escuros; mas só o Betto e o Bento são cabeludos e só o Betto usa rabo-de-cavalo. Ainda na retaguarda da redação, dois boys e a redatora com mais gás do pedaço. Na Arte há três caras e duas gatinhas: um dos caras, o Renatão, chegou agora de outra revista e, das duas meninas, a Simone parece a Magali da Turma da Mônica. O Tadeu é piradíssimo em novos visuais gráficos. Ainda bem que aqui tem a Érica ajudando todo mundo. Ufa!

Nº	NOME	FUNÇÃO	CARACTERÍSTICA
	Aílton		
	Bento		
	Betto		
	Érica		
	Léo		
	Paulo		
11	Regina	Editora-Chefe	Sempre de olho...
	Renato		
	Simone		
	Sônia		
	Suzi		
	Tadeu		
	Wagner		

MANDE SUA RESPOSTA PARA:

Revista Ação Games - Game Charada nº 83, Av. Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05479-900.

O resultado você confere na Ação Games nº 86.

FOTOS: CELINA RAPOSO / ILUSTRAÇÃO: TADEU CERQUEIRA PEREIRA

PRÊMIOS

1º - Videogame Playstation com o jogo Tekken e camiseta com a capa da Ação Games; 2º ao 4º - Relógios Magnum e camisetas; 5º ao 24º - Fitas de vídeo da série Teen Action com desenhos animados e camisetas e do 25º ao 100º - Camisetas Ação Games

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 80

Essa era média, lembra? Confira aí: 1/B, 2/C, 3/H, 4/G, 5/E, 6/D, 7/A e 8/F. Os vencedores são: 1º lugar para Ricardo Duarte Fulche, do Rio de Janeiro (RJ); 2º e 3º lugares para Wellington A. H. Asano, de Mogidas Cruzes (SP) e Igor Quiodine de Souza, de São Paulo (SP); 4º ao 10º lugares para Marcelo Perez da Silva, de Porto Alegre (RS); Paulo Ronaldo de Souza Júnior, do Rio de Janeiro (RJ); Ana Paula de Andrade Idro, de Osasco (SP); Renato Martins Almeida, de Diadema (SP); João Batista de Oliveira, de São José dos Campos (SP); Rodrigo Fornazani, de Franco da Rocha (SP) e Denílson F. Sá, do Rio de Janeiro (RJ).

VENDO

Master System com um controle, 2 carts e pistola. Raphael Costa, Av. Dom Pedro I, 288, apto. 31, CEP 06083-000, Osasco, SP.

Master System com um controle, 4 carts e pistola. Alex H. Oliveira, Rua José Angelino Pereira, 495, CEP 36505-000, Tocantins, MG.

Mega Drive 2 com um controle e 4 carts. Edijaime Aparecido, tel.: (011) 961-0070, Guarulhos, SP.

SNES completo com SF2. Bruno, tel.: (021) 260-0392, Rio de Janeiro, RJ.

Joystick Super Pro 2 para Mega Drive. Rafael, tel.: (670) 761-6496, Campo Grande, MS.

Carts de Nintendo. Rafael, tel.: (011) 876-5039, São Paulo, SP.

Mega Drive 3 com 2 carts e 2 controles. Valério, tel.: (011) 573-9364, São Paulo, SP.

Carts de Nintendo. Everton Aparecido, tel.: (011) 943-4197, São Paulo, SP.

Cart Street Fighter 2 Turbo para SNES. Cleber Mota Manhães de Azevedo, Rua Doutor André, 50, CEP 25045-700, Duque de Caxias, RJ.

Carts de Nintendo. Lucas, tel.: (085) 234-6352, Fortaleza, CE.

SNES com 4 controles e 2 carts. Guilherme, tel.: (034) 333-5054, Uberaba, MG.

Master System 3 Compact com 2 controles e 1 cart. Hugo Octávio, tel.: (011) 858-8073, São Paulo, SP.

Nintendo com 2 controles, pistola e 9 carts. Pedro Jorge, tel.: (011) 493-7256, Cotia, SP.

THE LEGEND OF ZELDA

Estou com um problema atroz. Desencavei do baú da minha locadora este jogo para SNES e, o que parecia ser um gamezinho comum, acabou transformando-se num grande quebra-cabeça. Alguém aí pode me ajudar?

ANDERSON CAMILO DE LIMA
Rua Arlindo Baierle, 58.A - ap. 404, CEP 93212-500
Sapucaia do Sul, RS

Este game é na verdade muito legal, Anderson. Certamente você não ficou sabendo que nós publicamos uma estratégia completa para detoná-lo, dividida em capítulos, nas edições 21 a 28. Como são antigas, elas só poderão ser conseguidas com a ajuda de um colecionador. Para dar um empurrãozinho, estamos publicando seu endereço completo para que nossos solícitos leitores possam entrar em contato e ajudá-lo. Boa sorte!

FIFA SOCCER 95

Alô mestres do game, escrevo-lhes para manifestar minha indignação: não existe uma versão deste excelente jogo para Super NES. Como é possível? Existe algum outro jogo de futebol para este console que tenha times brasileiros?

EDUARDO R. DOS SANTOS
Bastos, SP

Pois é, Eduardo. Vai saber o que rolou entre a Nintendo e a Electronic Arts, autora deste maravilhoso jogo, para não ter saído uma versão para o SNES... Aqui entre nós, esta softwarehouse sempre foi mais afinada com a Sega. Coisas do mundo dos negócios. É uma pena que, desta vez, os fãs do Super Nintendo tenham literalmente ficado de escanteio. Mas dê uma espiada no game International Soccer para SNES, nesta edição: é futebol pra ninguém botar defeito!

DONKEY KONG COUNTRY

Ilustríssimos, venho pedir por meio deste abaixo-assinado que vocês produzam um guia definitivo para este game de Super NES. Assinado: Zelda, Mario, Wolverine, Smoke, Akuma, Kintaro, Vega, Michael Jackson, Sonic (???)...

FLÁVIO P. SENRA
Rio de Janeiro, RJ

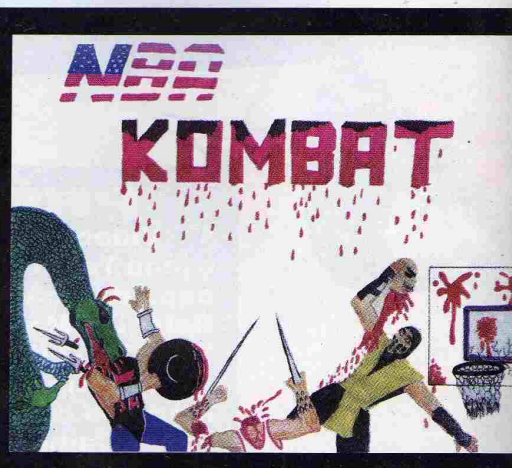
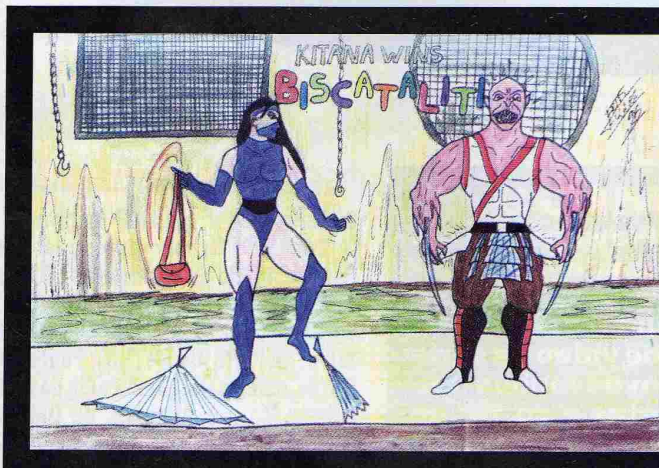
Seu manifesto nos comoveu, Flávio. Ainda mais assinado por tantas personalidades ilustres... Não se preocupe, seu pedido já foi atendido: no nosso especial Só Dicas, que foi para as bancas este mês, indicamos as fases onde encontram-se passagens secretas e muitas outras manhas. Você vai conseguir completar 101% do jogo na boa!

O bom filho à casa torna: o grande André Luis dos Reis Revair, de Varginha (MG), volta a brilhar. Agora, atacando de versão nova para Mega Man!

SANGUE EM MK1

Escrevo para esta maravilhosa revista para saber como lutar com sangue na versão de Super NES.

HERNANDES DA S. MOREIRA
Santo André, SP

Ao contrário das versões para consoles Sega (Mega, Master e Game Gear), o Mortal Kombat para Super NES não tem sangue. É anêmico. Mas se você descolar um Game Genie — aquele acessório que modifica as características dos jogos —, poderá transformar as ridículas babas brancas em respingos sangrentos. Yeahhh!. O código que você tem que usar é BDB4-DD07. Quer saber? Jogue o Mortal Kombat 2, que não tem nada destas frescuras.

THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN

Quero as passwords para a fase final e também aceito qualquer macete para este jogo de SNES.

GISELI DE ARAÚJO RAMOS
Bragança Paulista, SP

Êta mulher decidida. Quando casar, vai mandar no marido. Aí vão as passwords que você quer e também aceita. Mas fique ligada nas abreviações: ND é nada, VD é verde, VM é vermelho e AZ azul, sacou?

Green Peace	Fowl Play	Tale of the Cat	Trouble in Transit
ND ND ND VD	AZ AZ VM VM	VM VD ND VD	AZ VD ND ND
AZ VD VD VD	AZ VD ND AZ	AZ VD AZ VM	VM VM ND AZ
VM VD ND VD	VM VD VM AZ	AZ VM ND ND	ND ND AZ VM
ND ND AZ ND	VM AZ AZ ND	VM VD AZ ND	ND VM ND VM

Perchance to Scream	Riddle me This	The Gauntlet
AZ AZ VM ND	AZ ND AZ ND	ND AZ VD ND
AZ VD AZ VD	AZ VD ND VM	VM VM VD VD
ND ND VD VM	AZ AZ VM AZ	VM ND VD ND
AZ ND AZ ND	VD VD AZ ND	ND ND ND VM

Olha só, o Sílvio Fernando Pinto, de São Vicente (SP), escalando o Wolverine para propagandas de televisão!! Boa idéia, Silvião!!

COMPRO

Carts de Master System. Rafael, tel.: (021) 983-2992, Nova Iguaçu, RJ.

Game Genie para SNES e computador TK90 ou TK95. André, tel.: (0247) 23-8560, Campos, RJ.

Carts para SNES. Fernando, tel.: (011) 821-9075, São Paulo, SP.

Edições da Ação Games. Willame, tel.: (085) 711-

TROCO

Sonic 2 de Mega Drive por outro do meu interesse. Luis Felipe Bastos, Rua Osvero do C. Villaça, 505, CEP 25635-100, Petrópolis, RJ.

Carts diversos de SNES. Felipe Augusto, tel.: (086) 224-1233, Teresina, PI.

Nintendo por Master System. João Colombo, Rua Ribeirão Claro, 247, CEP 87050-050, Maringá, PR.

Carts de Nintendo. Ercílio, tel.: (027) 555-1589, Mimoso do Sul, ES.

Carts para Mega Drive. Thiago P. Thame, Rua Sady Amorim, 6/9, Bauru, SP.

DANGER!!! Mortal Kombat ganha novos golpes. Anotem aí: o Biscataliti do Erik Filhis, de Curitiba (PR); o NBA Kombat do Clayton Borges da Silva, de Patrocínio (MG); o Cortship do Marcelo Cândido de Araújo, de Anápolis (GO) e o Chatality do André de Barros, lá de Aquidauana (MS). Nota 10 para os quatro, valeu!!!

VERSÃO "3 e MEIO" AINDA ESTE ANO PARA MORTAL KOMBAT

Como não bastasse ter produzido um jogo simplesmente detonante, a Midway tem mais novidades para enlouquecer de vez os gamemaníacos. Em setembro, quando forem lançadas as versões em cartucho para videogames, as máquinas de arcade terão um upgrade. Ou seja: serão modificadas, recebendo novos personagens, truques e até mesmo golpes. Será uma espécie de versão "3 e meio", prevista inicialmente apenas para os arcades. Não é para ter um enfarte?

Filme adiado - Em compensação, quem esperava para breve Mortal Kombat - O Filme vai ter que por suas barbinhas de molho. As últimas fofocas nos States informam que a alta cúpula da Midway viu — e não gostou — da primeira versão do filme. A softwarehouse teria decidido injetar mais 10 milhões de dólares no orçamento para melhorá-lo. Resultado: o filme deve ser adiado para o final de agosto, auge do verão nos Estados Unidos.

SEGA PREPARA LANÇAMENTO DO SATURNO NOS STATES

Definido o dia em que a Sega lançará seu novo console nos Estados Unidos: 2 de setembro, desde já apelidado de "Saturn Day". A fabricante está caprichando nos preparativos para realizar um evento grandioso — agitou até uma cobertura das principais cadeias de TV para a cerimônia de lançamento. O preço deve ficar entre 350 e 400 dólares e, logo de cara, serão lançados 20 games para o console.

A Sega está com a corda toda e não é para menos. De setembro de 95 a maio de 96, planeja vender a bagatela de 1,2 milhão de unidades nos Estados Unidos. Enquanto isso, até o natal de 95, ela espera ter 2 milhões de aparelhos vendidos no Japão. Para atingir estas audaciosas metas, a Sega não descarta futuras reduções de preço do Saturno. É que o Playstation, da Sony, sai nos States na segunda quinzena de setembro. A briga vai ser boa.

Corridas

Depois de se encantarem com o futebol, os japoneses estão deslumbrados com as corridas de cavalos — e, claro, todo o mundo de apostas que rola em torno delas. O cartucho Derby Stallion 3, produzido pela Ascii para o Super Famicom, virou obsessão nacional. Com respeitáveis 24 Mega de memória, aparece como um dos mais vendidos e adorados pelo público nas pesquisas das revistas japonesas. Pelo que dá para ver nas fotos, o cart é realmente caprichado. Até o príncipe Akihito aparece para entregar os troféus!

PROGRAMA DE TV DA NINTENDO ENTRA NO AR

Começou a funcionar dia 23 de abril, no Japão, o Satella View — primeira experiência da Nintendo com transmissão de TV via satélite. As transmissões rolam diariamente das 16h às 19h e são captadas gratuitamente por quem comprou o acessório Satella. Infelizmente, a programação da primeira semana parece ter sido um porre de chatice, com muito bate papo e poucos jogos. A Nintendo mostrou uma pá de artistas, comentaristas e criadores de games. Mas demo de jogo, que é o que todo mundo quer ver, só rolaram três: Mario PicCross, Wario's Blast e Zig-Zag Puzzle Party, todos de estratégia. Os japoneses devem estar dando Reset para a Nintendo.

Puzzle Party: quebra-cabeça

Wario's Blast: mais um Tetris

Mario PicCross é viciante

KONAMI INVESTE NA NOVA GERAÇÃO

Primeiro foi a Capcom. Agora é a Konami que decide pisar fundo no acelerador. A empresa anunciou a contratação de 500 designers e programadores de videogame para trabalhar, exclusivamente, na produção de jogos para os sistemas de última geração. Os beneficiados serão 32X e Saturno, da Sega, Playstation (Sony), Jaguar (Atari) e o Ultra 64 da Nintendo. Vai sobrar fôlego até para desenvolver games em CD-ROM para micros PC. Parte dessa equipe vai trabalhar nos States, parte no Japão.

Derby Stallion. Uma tela de seleção e outra de disputa. A galera do SNES ficou fissurada

Brasil.

Manual do proprietário.

Indispensável

A maior e mais respeitada revista do Brasil.

PREVIEW

The Ooze

MEGA DRIVE

SEGA/AÇÃO
LANÇAMENTO: AGOSTO/JAPÃO

Este game de nome estranho é diferente de tudo já feito até hoje. Você é um tipo de ameba que vai aumentando de tamanho ao "comer" os inimigos. É demais: seu corpo aumenta, como se os músculos se expandissem. Uma loucura. Ao ser atingido, você diminui de tamanho. Quanto maior fica, mais força tem. Por outro lado, fica mais vulnerável. Afinal, é mais fácil acertar um cara grande que uma ameba insignificante. Para se dar bem, o lance é combinar estratégia com habilidade no joystick. O cart parece bem legal.

Tá vendo esta gosma verde aí? Pois é, é você. Deu nojo?

Pegue itens de energia e o cenário muda de cor

Você aumenta de tamanho ao papar inimigos

Theme Park

SEGA CD

DOMARK/SIMULADOR
LANÇAMENTO: INDEFINIDO

Quem nunca sonhou em montar sua própria Disneylândia? Com Theme Park, qualquer um pode se tornar o mago das diversões. Claro que não vai dar pra ganhar a grana que Walt Disney conseguiu acumular em vida, mas aí já é outra história. Este jogo é muito divertido. Saque só.

Você monta um parque de diversões, do zero. No início do jogo não existe nem sombra de parque, e é preciso montar tudo: dos brinquedos ao desenho das montanhas-russas. Para se dar bem, seu empreendimento precisa cair no gosto do público. Seus clientes decidem se o Parque está legal ou não. Theme Park é um jogo que estimula a criatividade. Já saiu para PC e fez bastante sucesso.

Uma boa localização é fundamental para um parque de diversões dar certo. Não faça bobagens...

Seja esperto e venda batatas-fritas. Elas dão sede, e aí você vende refrigerantes. Não é interessante?

As animações dão um toque realista ao jogo

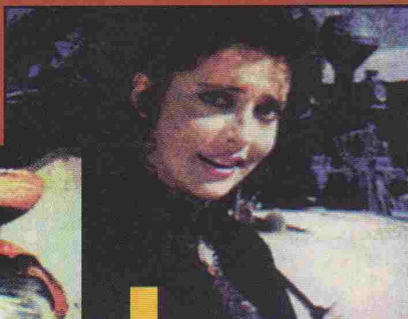
Bounty Hunter

3DO

AMERICAN LASER GAMES/TIRO
LANÇAMENTO: INDEFINIDO

Lá vêm os carniceiros da American Laser Games com mais um game sangüinário. Depois de Mad Dog McCree e Who Shot Johnny Rock? agora é a vez de Bounty Hunter. O papo é o mesmo de sempre: você deve atirar em vilões e tomar cuidado para não acertar civis inocentes. A rápida ação vale o CD. Animações especiais e sons realistas não fazem feio. Se o seu lance é atirar feito vaca-louca, este game é todo seu. Para jogar com a pistola de tiro ou com o controle comum do 3DO.

Os cenários escondem itens literalmente explosivos. Coloque fogo no jogo!

Seus inimigos são rápidos. E você sabe que a lei do Velho Oeste é implacável: matar ou morrer, meu caro

Depois de dar um duro, nada como ganhar uma bela recompensa. Que tal a gata? Não se anime muito, pois você não vai namorá-la...

PREVIEW

Wing Arms

SATURNO

SEGA/SIMULADOR ESPACIAL
LANÇAMENTO: JULHO/JAPÃO

Mais um game animal pinta para o Saturno. Wing Arms é um simulador espacial de tiro. Você comanda um avião e tem a missão de conquistar bases inimigas. Para tanto, deve enfrentar vários adversários escabrosos. Os gráficos poligonais arrasam, assim como o som. Um belo simulador!

Tenha cuidado a pousar, OK?

Esta é a visão que você tem de dentro da nave

Voe com tudo neste cenário legal

Ranma 1/2 Ja-Anken

SUPER NES

SHOGAKUKAN/RACIOCÍNIO
LANÇAMENTO: JULHO/JAPÃO

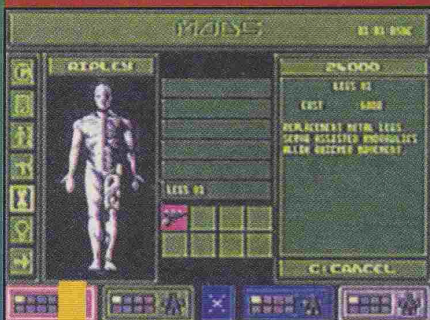
Depois de vários games de luta, o popular mangá (quadrinho japonês) Ranma 1/2 ganha um cart mais pensante. Este Puzzle faz lembrar games de raciocínio tipo Tetris. Só é um pouco mais apimentado, como você pode notar pela garota da ilustração. As regras são derivadas do "joken pô", brincadeira japonesa onde duas ou mais pessoas tiram a sorte usando papel, pedra e tesoura. É uma disputa, do tipo que se faz antes de começar um jogo. O papel cobre a pedra, mas é cortado pela tesoura; esta, por sua vez, quebra ao encostar na pedra. Com visual legal, o game promete fazer a alegria de quem se amarra em pensar com um joystick na mão.

Por estas duas fotos já dá para imaginar o clima do cart. A garota do desenho está bem à vontade, né não?

Syndicate

SEGA CD

DOMARK/AÇÃO-ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO: INDEFINIDO

Depois de fazer a cabeça de muitos PC maníacos, este ótimo game de ação com toques de estratégia promete detonar também no Sega CD. O papo é mais ou menos o seguinte: você controla um grupo de quatro agentes com o objetivo de conseguir o controle do mundo. Suas missões são bem variadas, de assassinar adversários indesejáveis a converter agentes inimigos. Ganhando mais poder, você pode melhorar sua equipe e também descolar equipamentos mais sofisticados.

Não é o máximo? Você pode comprar novas partes para seu corpo e ficar mais apto a enfrentar missões futuras

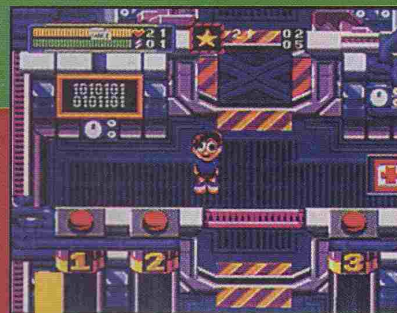
As armas mais fortes são devastadoras: elas varrem os inimigos da tela

Seja esperto e se aproprie das armas dos caras que você trucidar

Big Sky Trooper

SUPER NES

JVC/ADVENTURE
LANÇAMENTO: INDEFINIDO

Adventure sob medida para quem não curte muita enrolação. O universo foi invadido por uns seres de massinha bem malucos. Você comanda uma nave com forma de cachorro e deve colocar os invasores para correr. A interface é simples e há vários mundos para você explorar. Warp Zones espertas podem levá-lo a lugares estranhos e perigosos. Tome cuidado! O visual segue o alto padrão JVC de qualidade, como na série Guerra Nas Estrelas. Prepare-se para passar horas na frente da telinha.

Sua nave é espaçosa. Dá para aprontar muito dentro dela

E por falar em nave, aqui está ela. Será que mete em medo em alguém?

Formula One WCE

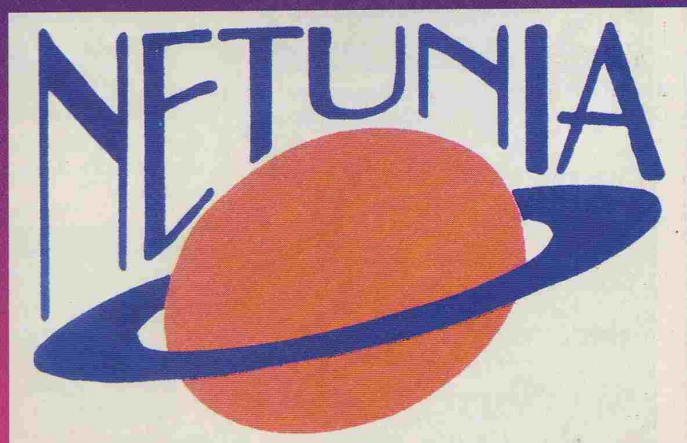
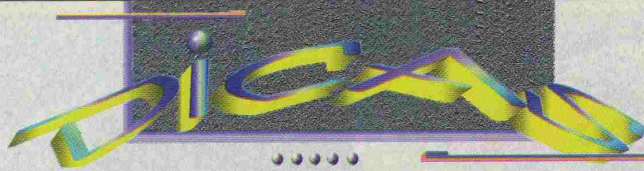
MEGA DRIVE

DOMARK/CORRIDA
LANÇAMENTO: INDEFINIDO

Encarar as 16 pistas do circo da F1 a 220 por hora é o máximo para quem curte velocidade. É exatamente este o lance de Formula One WCE. Você compete no Campeonato Mundial com um único objetivo na cabeça: sagrar-se campeão. Para quem acha que game de corrida é sempre a mesma ladainha, aperte os cintos. As condições climáticas variam muito de circuito para circuito. O tempo pode mudar durante uma prova e aí você terá a chance de mostrar toda a sua habilidade. Três níveis de dificuldade garantem a diversão. Os gráficos são chapantes e a jogabilidade promete. Corra atrás deste cart.

Realismo no seu Mega Drive. Aqui, a prova brasileira

Tire um pega particular com um colega. Só os dois na pista, tela dividida e adrenalina a mil

São oito carros para você provar que entende do assunto

Uniracers

SNES

Êta game interminável! Você joga, joga, joga e ainda tem muita coisa pela frente. Nossos incansáveis pilotos ficaram tontos e com calos nos dedos, mas acabaram descobrindo como acessar os tours secretos em Uniracers. Dá um trampo federal, mas quem é fera não pode fugir da raia.

Tours secretos - Vamos começar recapitulando o procedimento para ganhar medalhas. Tirando primeiro lugar em todas as pistas de um tour, você ganha a medalha de bronze. Fazendo tudo de novo, pinta a de prata e, repetindo a dose outra vez (uff!), surge enfim a gloriosa medalha de ouro. **Quando conseguir as 4 medalhas de ouro — uma em cada tour — pintam dois novos tours: Jumper e Bounder. Faturando ouro nos dois novos tours, pintam o Runner e o Sprinter.** Socorro! Depois de ganhar o ouro nestes dois também, você pode recomeçar tudo de novo. E não é só. Dizem as más líínguas que, papando medalhas de ouro neste monte de tours, pinta mais um secreto. Quem se habilita?

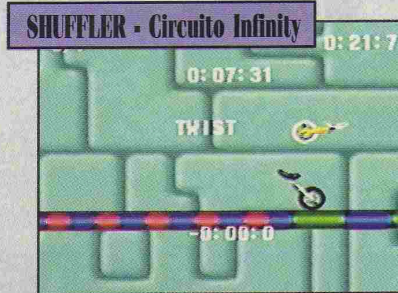
Aí está a tela com oito tours. Repare que, em Crawler, está a nova medalha de ouro

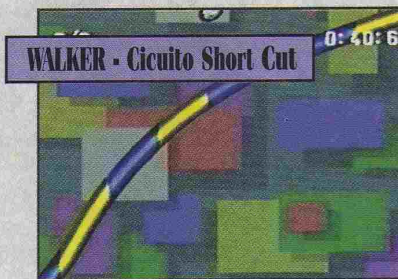
Nas pistas de acrobacia, como Bowl de Crawler, o lance é misturar as manobras. Aqui, na hora que estiver no ar, faça →, segure R ou L, aperte X e depois A. Na hora da queda, solte tudo

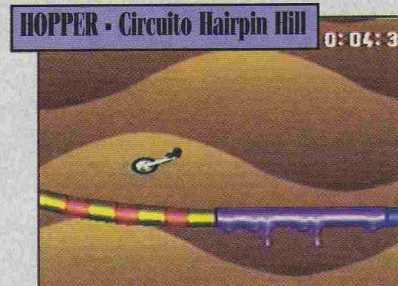
MOMENTOS CRÍTICOS DE TODOS OS TOURS

CRAWLER - Circuito Monster

Depois do looping, aproveite para fazer um Twist (B e depois A) e ganhar velocidade. Seja preciso, pois aqui tem pouco espaço para manobras

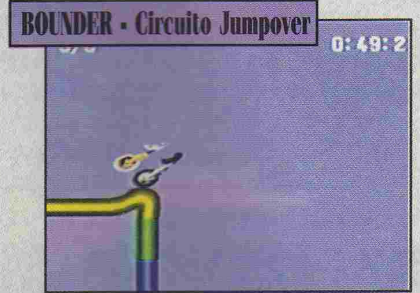
SHUFFLER - Circuito Infinity

Faça umas manobras antes da subida para aumentar a velocidade. Caso contrário, você não consegue subir

WALKER - Cicuito Short Cut

Nesta subida dê um Roll triplo (aperte B e depois segure L ou R). Assim quando você cair, estará no maior pau

HOPPER - Circuito Hairpin Hill

Quando a pista ficar vermelha e dourada, preparese para dar um Roll e pular a gosma que atrasa você

JUMPER - Circuito Small Cut

Em vez de pular a rampa para a outra pista, caia e vá por baixo. Desta forma, você evita as gosmas da pista de cima

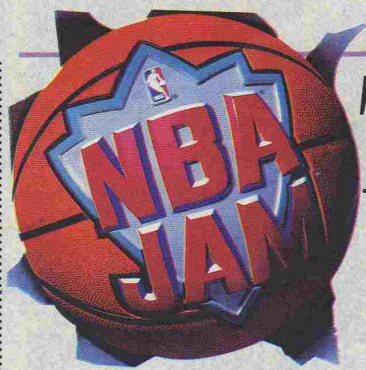
BOUNDER - Circuito Jumpover

Neste momento, o lance é dar um Z Flip (B e depois X) para passar para o outro lado. Fazendo isto, você não perde tempo no half

RUNNER - Circuito Fire Escape

Esta pista é travada e não oferece muito espaço para manobras. Sendo assim, aproveite a reta de chegada para fazer um Twist

SPRINTER - Circuito 123 Jump

No final desta subida, aperte B para seguir em frente. Ou, voltará pelo mesmo caminho

COM TANTA MELECA, NÃO VAI DAR PRA DESGRUDAR DESSE JOGO.
Abra as janelas, ligue o ventilador, ponha o pregador no nariz! Boogerman, o super-herói mais louco e nojento acaba de chegar para Mega Drive. E você vai adorar as armas assassinas que ele usa contra os inimigos: puns arrasadores, arrotos asquerosos e melecas de nariz. São mais de 20 fases no meio de privadas, pilhas de lixo e outras gosmas. Tudo com gráficos perfeitos e definição de desenho animado. Agora, se você é daqueles que quando se identifica com um herói imita tudo o que ele faz, vê se manera. Pelo menos no elevador e na hora do almoço.
BOOGERMAN
A PICK AND FLICK ADVENTURE
SEGA
Interplay
TEC TOY
©1994 Interplay Productions. Inc. Boogerman é marca registrada de Interplay Productions, Inc. Todos os direitos reservados.
FOX
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

Tournament Edition

SNES/MEGA

Mais personagens - Aí vão mais dois personagens esquisitésimos pra você escalar em seu time. Para fazê-los aparecer, **acesse a tela em que você deve entrar com suas iniciais e use as letras abaixo, junto com os comandos indicados,** para cada personagem. Fique ligado nos casos em que os comandos para Super NES e Mega são diferentes, hein?

Benny - Digite a letra **B**, depois aperte Start + **B**; digite **N** e depois aperte qualquer botão; digite **Y** e aperte Start + **Y** (no SNES) ou Start + **C** (no Mega)

Hugo - Digite **H**, depois aperte qualquer botão; digite **G**, depois aperte Start + **Y** (no SNES) ou Start + **C** (no Mega); digite **O**, depois aperte Start + **A**

Power-ups - Mais dicas: agora, para conseguir efeitos especiais no jogo. **Todos as seqüências de comandos abaixo devem ser feitas na tela Tonight Match Up** e funcionam para os dois sistemas.

Power-up fire - ↓, →, → B, A, ←
Power-up dunks - ←, →, A, B, B, A
Teleport pass - ↑,→, →, ←, A, ↓,←, ←, →, B
Quick hands - ←, ←, ←, ←, A, →
Power-up turbo - B, B, B, A, ↓, ↓, ↑, ←
Power-up block - ↓, →, A, B, A, →, ↓
Max power - →, →, ←, →, B, B, →
Power-up offense - A, B, ↑, A, B, ↑ , ↓
Speed up - ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, B, A
Power up 3 pointers - ↑, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑

Bubsy 2

MEGA

Liberou também - A galera do Mega não foi esquecida e, sua versão para este jogo, tem os mesmos truques da para o Super NES. **Use as seqüências abaixo (todas juntas, se quiser) na tela de apresentação:**

Invencibilidade - C, A, B, C, ↑, ↓
50 vidas - B, ↑, B, B, A
Todos os níveis completos - ↑, A , A , A , ↓
Super pulos - B, A, B, C
99 trajes de mergulho - B, ←, ↑, B
99 buracos portáteis - →, ↑, B, B
99 smart bombs - C, C, C, ↑, ↓, C
99 tiros de bazuca - B, A, ←, ←

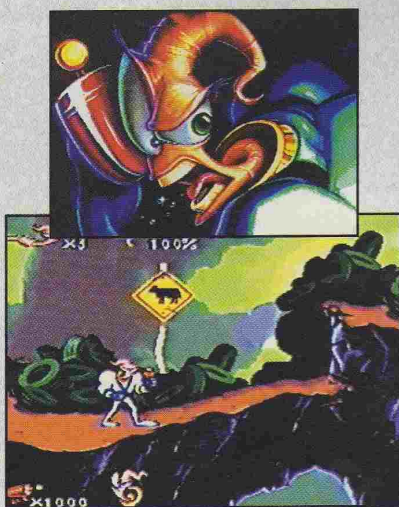
PITFALL The Mayan Adventure

SNES

Seleção de fases - Agora ninguém segura. **Na tela de apresentação, entre com a seqüência X, Select, A, Select, Y, A, X e Select.** Moleza! O nome das fases aparecerá sob o título do game e basta usar L ou R para selecionar o que você quiser.

Trax
EDUARDO GIRÃO
STÚDIO 305

Earthworm Jim
MEGA

Pule de fase - Como diria o profeta chinês, este game tem minhoca mas não é moleza não. Se você estiver com dificuldades para passar de fase, apele para este truquezinho providencial: pause o game em qualquer momento entre com a seqüência **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C, A+C.** E bye, bye.

Pink Goes To HOLLYWOOD
SNES

Pantera louca - Para fazer a simpática pantera andar por qualquer lugar, inclusive no ar, comece o jogo e deixe a pantera parada. Daí **é só apertar B no segundo controle.** Que coisa estranha, não? Quem descobriu esta maluquice foi o Márcio Alexandre Costa, de Ribeirão Preto (SP). Parabéns pra ele.

Bubsy 2
SNES

Liberou geral - Nunca publicamos tantos truques para um único jogo de uma só vez. Parece a festa da Achiropita! Aproveite e faça o que quiser com este cart. **Todas as seqüências abaixo devem ser feitas na tela de apresentação e podem ser usadas juntas.**

Invencibilidade - X, A, B, Y, ↑, ↓
50 vidas - B, ↑, B, Select, Y
Todos os níveis completos - ↑, A, A, A, ↓
99 trajes de mergulho - B, ←, ↑, B
99 buracos portáteis - →, ↑, Select, Select
99 smart bombs - X, X, ↑, ↓, X
99 tiros de bazuca - B, A, ←, ←
Super pulos - B, A, B, Y

X-Men
SNES

Como derrotar Magneto - Para acabar com o chefão da sétima fase, **vá com Wolverine e pegue mais uma vida para ficar com quatro. Ao encontrar o chefe, suba com tudo na parede, pelo lado esquerdo.** Quando ele lançar uma magia, **pule na plataforma e acerte duas garradas nele.** Demora um pouco, mas funciona mesmo. Macete enviado por Elson Fernando B. Stoebel, de Mafra (SC).

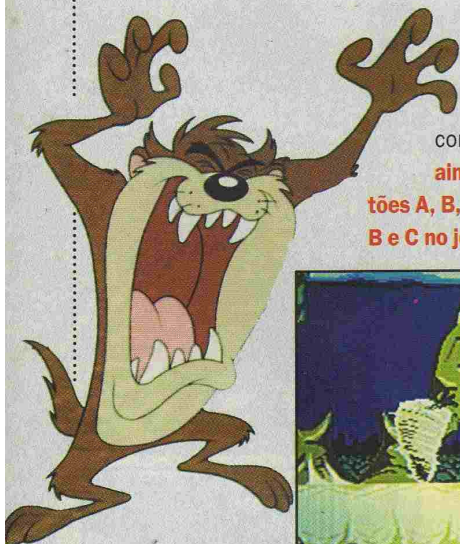
Space Harrier
32X

Continue de onde parou - Oba! Com esta dica você poderá reiniciar o jogo exatamente do mesmo ponto em que perdeu a sua vida — exatamente como na versão para arcade. Assim que ligar o console e o logo Sega aparecer, **aperte e segure A e C no controle 2, pressionando em seguida o Start.**

Brutal
SNES

Dali Llama - Está na hora de você encarar o grande meste do jogo, o lutador Dali Llama. **Para isso, basta fazer a seqüência de comandos X, A, B, A, ← e A na tela de apresentação.** Em seguida comece o game e escolha um nome. Quando você partir para a escolha do personagem, poderá pegar o Dali Llama.

Taz-Mania

MEGA

Invencibilidade e seleção de fases - Conecte os dois controles ao seu console. **Com o videogame ainda desligado, segure os botões A, B, C e Start no joystick 1 e A, B e C no joystick 2, tudo junto.** Ligue o Mega Drive, espere aparecer a Tela de Apresentação e aperte Start no controle 1. Se tudo tiver dado certo, você ouvirá um som diferente. Então comece o game e aperte Start para pausar. Em seguida, aperte B para ficar invencível e C para escolher fases.

Shinobi 3

MEGA

Shurikins infinitos - Ufa! Ainda bem que este game também tem a diquinha salvadora da primeira versão. **Na tela de Options, vá até a linha S.E. (sound effects) e escolha "Shurikin" no som. Depois coloque 00 no número de shurikins** e fique aguardando até aparecer o sinal de infinito, indicando que você está com shurikins ilimitados. **Invencibilidade** - Novamente na tela de Options, vá pra a linha Music **e escute as seguintes músicas, exatamente nesta ordem: He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura e Getufu.** Inicie o jogo e... tcharam! Você estará invencível, xará. Esta dica e a anterior podem ser usadas juntas, deixando seu ninja simplesmente indestrutível no jogo. Um arraso!

TEKKEN
Namco
Luta-1 ou 2 jogadores

Jogão do começo ao fim. Fica difícil prever o que possa vir melhor do que isso

THE BEST OF AÇÃO GAMES

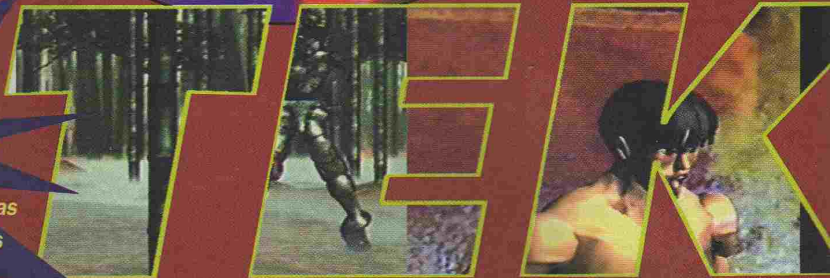
Prepare o seu coração. Mais rápido que Virtua Fighter, mais emocionante que Toshinden, apresentamos... Tekken! Essa novíssima geração de games de luta é assim mesmo: mal você conheceum jogão, já pinta outro com ainda mais adrenalina e velocidade no limite! Tekken passa disso, trazendo um visual poligonal-renderizado, figurinos diferentes para lutadores iguais e cenários sem limite na horizontal — como se as lutas ocorressem numa arena sem fim. É de tirar o fôlego. Sem dúvida, um dos melhores jogos de luta que já tivemos o prazer de debulhar.

A História

O que rola é, para variar, um Torneio Mundial de Lutadores — com um gordo prêmio em grana, mais o título de "Punhos de Aço" — para ver quem é o bam-bam-bam da porrada. Nada de novo. Mas cada lutador tem um motivo particular e oculto para derrotar Mishima Heihachi, Big Boss e patrocinador do evento. Qual será o mistério? Termine o game e descubra, oras!

Um sapato vermelho pode ser a chave do mistério de Michelle?? Talvez.

Conheça as feras

Cada lutador possui características próprias e 8 golpes, todos bons. Escolha o seu e desenvolva seqüências arrasa-quarteirão para debulhar seus adversários

Michelle

Altura: 1,63 m
Peso: 53 kg
Idade: 18 anos
Tipo Sangüíneo: B

O hobby da vaqueira é a caça. Ela adora búfalos e jurou vingança a Mishima, assassino de seu pai.

Soco seguido de chute - ↓ ○ □
Seqüência de socos - enquanto se levanta, ○
Soco duplo na barriga - enquanto se levanta, △
Gancho - → → (□ + △)
Chute alto - ↘ △
Passar para trás do adversário - △ e depois ←

Seqüência de 3 socos - □ □ □

Chute alto - ↘ △

Yoshimitsu

Altura: 1,78 m
Peso: 63 kg
Idade: ??
Tipo Sangüíneo: O

Fera em Jiu Jitsu, adora videogames. É meio Robin Hood, lidera uma gangue que rouba de gente desonesta.

Cambalhota - → → (X + ○)
Espadada forte - depois da cambalhota aperte (□ + △)
Giratória com espadada - aperte e segure ← e depois □ repetidamente
Mortal com pisada - ↗ (X + ○)
Seqüência de 3 chutes - ○ ○ ○
Chute forte - X ○
Joelhada - → → ○
Giratória com chutes baixos - aperte e segure ↙ e depois X repetidamente

Chute forte - X ○

Cambalhota - → → (X + ○)

Jack

Altura: 2,35 m
Peso: 168 kg
Idade: 3 anos
Tipo Sangüíneo: Plutônio

Robô assassino desenvolvido na Ex-URSS, seu passatempo predileto é a auto-revisão de seus mecanismos.

Prensada na cintura - → → (□ + △)
Seqüência de 3 socos - □ □ □
Pulo com martelo - ↗ (X + ○)
Seqüência de socos em cima e embaixo - depois do pulo com martelo □ △ □ △
Seqüência de socos embaixo - ↙ □ □ □
Seqüência de socos sentado - ↘ (□ + △)
Corrida terminando com martelo - abaixe-se e aperte → □ △ □

Prensada na cintura - → → (□ + △)

Soco forte na barriga - ← ↙ ↓ ↘ △

Novo Visual

Você até já estava acostumado com o visual poligonal dos "virtua-games". Em Tekken pintam gráficos poligonais renderizados. É como se alguém tivesse lixado aqueles ângulos, tornando os personagens mais roliços. Nem com o refinamento de imagem o jogo perde em velocidade. Pelo contrário: rapidez é o seu forte.

Nos cenários, os lutadores podem andar infinitamente para os lados da tela, pois ela nunca tem fim. Os ângulos de visão da luta mudam a toda hora, dando ainda mais amplitude ao ambiente. E os zoons? Em alguns golpes, rolam closes sensacionais. Junte a isso a riqueza de detalhes e vibração das cores e o Tekken é simplesmente nota 10!

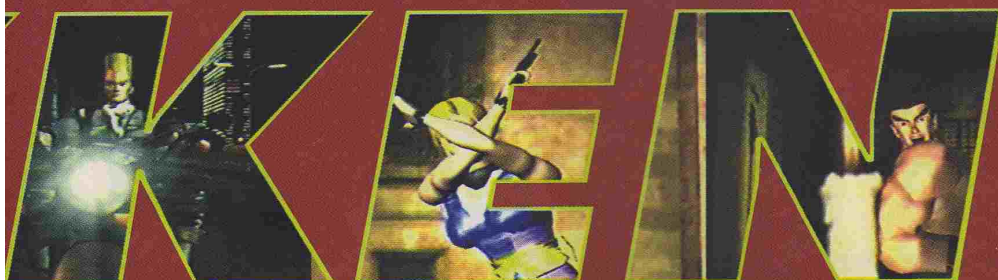
Play it Loud!!

Yes! Aumente o volume para jogar Tekken. As músicas são bem no clima e os efeitos, digamos, deliciosos. Já estalou o pescoço e ouviu um "crec"? Pois, é... este é apenas um dos sons animalescos do game, que fazem você delirar a cada porrada — e, claro, tudo em um bem definido estéreo surround.

Contra a gatinha o lance é ser esperto e só atacar em segurança. Bobeou, leva seqüência de porrada

Mishima é rápido... mas não é dois! Aproveite para pegá-lo distraído e com o golpe que mais tira energia. Mas vá na manha

Lutadores e Chefes

São 8 lutadores. Queria mais? Bem, com estes você já tem horas de porradas, golpes e seqüências indescritíveis. Para terminar o game, é preciso derrotar um casal de chefes que não é bolinho. Anna é terrível: copia os golpes adversários e manda-os de volta. É como se fosse o Shang Tsung, só que sem transformação. O boss final, Mishima, é o ápice da rapidez do game. Para derrotá-lo, é preciso acertar no exato — e curto — intervalo entre seus golpes. Paciência e perseverança são as principais armas aqui. Ainda bem que há Continue infinito.

Opções

Dois modos: no Arcade você escolhe um personagem e desafia os demais, encarando os chefes no final; e no 2P Player Mode rolam lutas apenas entre dois personagens. Há ainda um Test Mode para configurar joystick, escolher número e duração de rounds, graus de dificuldade (5 ao todo), etc.

Law

Altura: 1,79 m
Peso: 69 kg
Idade: 25 anos
Tipo Sangüíneo: B

Tipinho confuso: adora pescar, ama artes marciais e trabalha num restaurante japonês. Sonha abrir uma academia.

Seqüência de 3 socos- aperte e segure → △ △ △
Seqüência de 3 chutes - ○ X ○
Voadora - → → → X
Chute - abaixado, aperte X
Seqüência de 3 chutes - X X X
Agarrão - perto do inimigo → → (X + ○)

Mortal com chute - ↓ 3s. ↑ ○

Agarrão perto do inimigo - → → (X + ○)

King

Altura: 1,90 m
Peso: 85 kg
Idade: 30 anos
Tipo Sangüíneo: A

Meigo e carinhoso, sua maior preocupação é com crianças órfãs. Adora o felino jaguar e observar o sorriso de crianças.

Voadora caindo com os dois pés - → → (X + ○)
Martelo - ↗ (□ + △)
Agarrão - durante o pulo (△ + ○)
Seqüência de socos - → → ○
Chute na cara - correndo (X + ○)
Dois socos e um chute - □ △ □

Agarrão durante o pulo - ↗ (△ + ○)

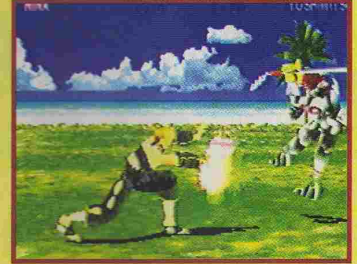
Pulo do tigre - → → (□ + △)

Nina

Altura: 1,61 m
Peso: 49 kg
Idade: 20 anos
Tipo Sangüíneo: A

A gata é vidradada em Tom & Jerry, uísque e chá com leite. É lutadora por profissão (aprendeu com os pais).

Seqüência de socos com chute - □ △ ○
Seqüência de 4 chutes - ↘ X X X ○
Corrida com cambalhota - → → ○
Chute alto - ↗ ○ X ○
Voadora - → → → X
Travada e soco no sovaco - perto do inimigo ↓ ↘ → (□ + △)

Agarrão - perto do inimigo (□ + X) →

Corrida com soco duplo - → → (□ + △)

Kazuya

Altura: 1,81 m
Peso: 76 kg
Idade: 26 anos
Tipo Sangüíneo: AB

Karateca da nata, odeia o próprio pai — ninguém menos que Mishima Heihachi responsável por sua cicatriz no peito.

Seqüência de 3 socos altos - □ □ △
Seqüência de 3 socos com girada de braço - □ △ △
Gancho - → ↓ ↘ △
Voadora - → → → X
Chutão pra cima - → → X
Seqüência de socos na cintura - ↘ □ △

Giratória dupla - ↗ ○ ○

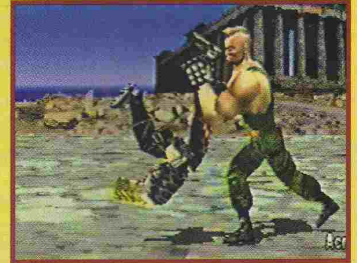
Chute forte - levantando aperte ○ ○

Paul

Altura: 1,87 m
Peso: 81 kg
Idade: 25 anos
Tipo Sangüíneo: O

Judoca desempregado e fã de pizzas, faz bicos de guarda-costas e ganha lutas de rua quando precisa de grana.

Chute forte - abaixe-se e aperte ○ △
Voadora com giratória - ↗ X ○
Ombrada na barriga - abaixado, → △
Cambalhota - → → ○
Soco na barriga - ↓↘→△
Agarrão - perto do inimigo (□ + X) ←

Voadora com 3 chutes - → → X ○ ○

Cambalhota - → → ○

Os níveis de dificuldade são: Easy, Medium, Hard, Very Hard e Ultra Hard. Jogamos no Medium e foi pauleira. Alguém se habilita ao Ultra Hard?
O game tem 4 diferentes visões que você escolhe com o Select. Mas só quando piscar Select View no canto superior da tela
Há três tipos de recordes possíveis em Tekken. Um por tempo, outro de vitórias de um mesmo lutador e o de vitórias no mano-a-mano. Bata todos

GEX

Crystal Dynamics

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

A softhouse conseguiu fazer um jogo de sobe-e-desce cheio de firulas, com telas bem variadas e efeitos muito bons. A história de Gex é criativa e alegre. Dez!

COMANDOS

A	Usar a língua
B	Rabadas
C	Pular
L	Correr
C + ↓	Rabinho-mola (quebrar paredes)

MOVIMENTOS ÁGEIS

★ Como toda legítima lagartixa, Gex gruda nas paredes e se manda. Basta pular na parede e seguir usando o Direcional. Pegue itens com a língua. Os inimigos devem ser detonados com rabadas, que também servem para quebrar obstáculos

★ O bom humor é presença garantida. Durante seu trajeto Gex exclama "Jerônimo!" ou "Wil-ma!". Isso sem falar em alguns inimigos bem familiares que aparecem no caminho, como Jason (Cemitério), e Indiana Jones (Selva)

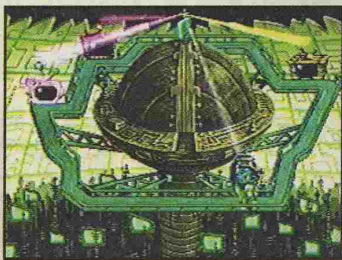
Valeu mesmo esperar o atrasado Gex para 3DO. Prometido para novembro, só agora a lagartixa cool pinta nas prateleiras. Alegre, muito inteligente e alto astral, este game de aventura para 3DO no esquema "subir/pegar/descer" é demais. Efeitos chapantes e scrolls (movimento da tela) rápidos garantem a adrenalina. Os cenários são lindões e a trilha sonora tem a participação do personagem dizendo frases espirituosas -vale a pena afiar seu inglês para sacar- e som bem entrosado com as fases. Mesmo sendo longo, o game tem tudo para fazer sucesso. Não deixe de jogar! Para facilitar, damos o game até o final. Divirta-se!

BOM HUMOR NO 3DO

Gex é uma lagartixa muito doida. Irmão mais velho de uma família enorme, seu passatempo predileto é curtir velhos programas de tevê, como "Cyborg: O Homem de Seis Milhões de Dólares" e "A Família Do-ré-mi". É mole? Tudo ia bem para os geckos (lagartixas, em inglês): moravam no Havaí e tinham uma renda polpuda por conta do trabalho do pai e experiências malucas da NASA. Mas Papai morre numa explosão e, agora pobres, eles vão tentar a vida na Califórnia.

Revoltadão, Gex fica o tempo todo assistindo TV. Para piorar a situação, a mãe resolve dar a telinha para uns ciganos. Gex, mais revoltado ainda, foge de casa e passa a viver com uma turma de malacos. Sua mãe vai atrás dele, rica novamente graças à fabricação de camisetas com a estampa de um velho tio. Mas o piradão do Gex não está nem aí. Ele volta pro Havaí, compra o maior aparelho de TV do mundo e resolve refugiar-se para todo o sempre. Graças a sua teimosia, preguiça e fissura pela tevê, ele se mete numa senhora encrenca. É, moçada, o destino é cruel: pra levar uma lição de vida, Gex engole uma mosca mecânica, transmissora de Rez, o chefe do mundo Media Dimension. Gex então é tragado pela televisão e, para voltar ao seu mundo, precisa recuperar vários controles remotos e destruir todas as televisões que bloqueiam as saídas. É isso que dá tanta fissura! Ufa!

5 MUNDOS, VÁRIAS TELAS

Dentro da estranha Media Dimension, Gex deve encarar cinco mundos, todos com várias telas. Para cada uma, a lagartixa deve encontrar um ou mais controles remotos. Após derrotar o chefão, você recebe o controle remoto para entrar em outro mundo. E assim por diante...

Esta é a tela principal. À medida que for terminando os mundos, as luzes da cúpula vão se apagando

WARP ZONES

Elas podem conduzir às fases de bônus ou a outro local da tela.

Aproveite o bônus pra comer bastante e ganhar vidinha

DINAMISMO

O game é bem agitado e cheio de itens. São bolinhas coloridas com desenhos dentro que dão poderes, vida extra ou energia. Gex deve usar a língua para apanhá-los e o poder dura até que ele seja tocado. Para matar a fome, muitas moscas douradas pintam pelo caminho. Cada 100 delas valem uma vida extra.

Conheça algumas bolinhas:

Branca com joaninha vermelha

Recupera um ponto de energia

Laranja com lagartixa

Recupera toda energia e dá um ponto extra de energia

Branca com lagartixa

Invencibilidade

Rosa com borboleta

Vida extra

Aqui você curte o efeito do gelo da bola azul. Gex dá uma leve congelada no Jason do cemitério

CEMITÉRIO

Este mundo tem cinco telas, incluindo a do chefe. Num trajeto bem assombroso, Gex vai percorrer um cemitério e enfrentar Frankensteins e Jasons.

Como os mundos são longos, é sempre legal um marca-tela. Esta máquina fotográfica faz este trabalho

Chefe da fase. Ataque primeiro os crânios ao redor dela. Quando ela virar caveira e soltar melecas, pule e dê muitas rabadas

CARTOON

Mundo estranho com muita cor e coisas sem pé nem cabeça, como o céu com nuvens em forma de poodles! Gex pula bombas e cenouras e anda por paredes quadriculadas.

Conforme vai subindo, o céu vai escurecendo e aparecem lindas estrelas

Chefe fedidão. Quando ele soltar um pum, salte pro outro lado. Quando ele começar a voar, grude no teto e jogue as bigornas na cabeça dele

SELVA

Gorilas, peixes vorazes e armadilhas compõem este mundo. Gex precisa ser muito ágil pra percorrer pontes, rios e ruínas.

Estas armadilhas sempre escondem itens. Espere os espetos sumirem e corra pro meio

O chefe vive nas tocas. Use as plataformas pra chegar no alto. O gorila vai derrubar as pedras na minhocona

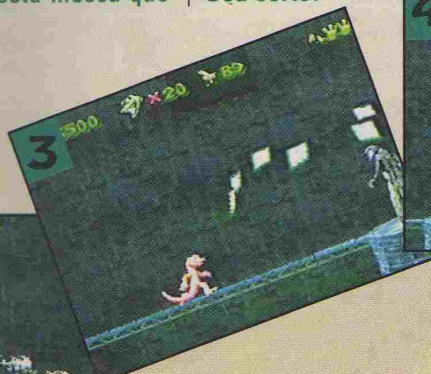
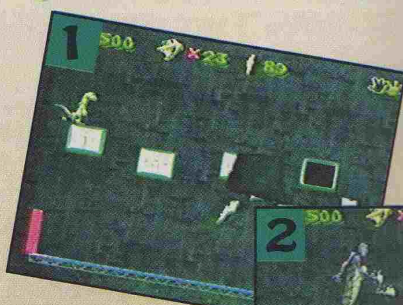
CHINA

"E.Hondas" pra lá de gorduchos e "Raidens" eletrificados fazem parte deste cenário.

As águas verdes aparecem em várias telas. Tiram energia de monte

Pra derrotar o chefe tartaruga, espere-o descer, bata na cabeça e fique no canto direito. Ele sobe e solta mísseis. Proteja-se e repita o ataque até liquidá-lo

MUNDO DE REZ

Chegou a hora de finalmente enfrentar Rez. Antes de entrar no seu covil, Gex vai passar por etapas bem cabeludas. Haja telinha! Passeie pelos cenários usando canos como passagens. Encarando Rez, pule as tevês indo pra direita (1) e estoure a bola azul que esconde uma mosca mecânica (2). Ao engoli-la, Gex fica brilhante (3). É só com esta mosca que Gex derrota Rez. Espere as rajadas de Rez protejendo-se em cima e embaixo (4). Rez vai atacar você de novo, desta vez vá pra esquerda e faça tudo igual. O segundo tipo de ataque de Rez e com bolas e raios. (5) Você só o derrota atirando a mosca que está na sua boca, portanto persiga-a pelo cenário. Boa sorte!

TEMPO
Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O cart é doidão e divertido. Mas, como bem diz o ditado, tudo em excesso atrapalha. Cores mais leves ajudariam

COMANDOS

A	Chute
B	Pulo
B segurado	Voar
C	Tiro
→ → ou ← ←	Corridinha
Corridinha + B	Pular mais alto
Corridinha + A	Chute poderoso

ITENS

Há vários pelo país da musicália. Conheça os principais:

Clave de sol	Faz Tempo rolar
Homenzinho amarelo	Transporta a outras partes da fase
Cristal de flor/ Katy	Abre passagens mais à frente
Nota gigante	Completa energia
CD	Invencibilidade
Fita K7	Dá o dobro de pontos ao derrotar inimigos
Fone de ouvido	Aumenta o tamanho da barra de energia
Dance	Faz Katy aparecer

PASSWORDS

2º andar do troféu
DAFECEA rest

Chefe final
G rest GGEDB rest

Tempo é um game bastante criativo. Para abocanhar um prêmio de dança, você precisa requebrar pelas fases. Calma, ninguém precisa ser um John Travolta para garantir o troféu de melhor dançarino do pedaço. Basta pular plataformas, detonar inimigos e enfrentar chefes. O jogo tem ótimo astral. Não faltam cores nos gráficos psicodélicos e zoados. O som é de prima para quem se amarra em um agito: funk, "poperô" e house. Tempo teria tudo para ser muito legal. Só que o excesso de cores e a profusão de elementos na tela confundem demais! Ainda bem que umas setinhas indicam o caminho. Caso contrário, mal daria para saber para que lado ir...

Edição de 3D Aniversário

GAFANHOTOS DANÇARINOS

Tempo e Katy são um casal de gafanhotos que vive em Rhythma, sede de um superfestival anual de dança. A dupla tem molejo e é favorita pra ganhar o troféu. Quem não gosta desta história é King Dirge. Sua turma pretende desbancar os ágeis dançarinos com altas falcatruas. Para alcançar seu objetivo, o lance é escapar das armadilhas de Dirge. O game tem sete fases. Você começa escolhendo uma das três que aparecem na base do troféu. Concluindo estas, sobe um andar e resolve mais duas fases. A partir daí vai direto para as duas últimas. Uma verdadeira escalada de troféu!

Aqui você escolhe uma das três primeiras fases. Mas só passa para o nível seguinte depois de encarar os chefes

HI - FI

Incrível! Você vai viajar dentro de um grande aparelho de som. E o lance é aquele pule, ataque, desvie, pegue item...

Ao avistar este cara amarelo, pule na sua cabeça para ser transportado pra outra parte da tela

Fone de ouvido: pule no rostinho e dance a valer pra tirar energia do chefe. Mas fique ligado, pois ele também sabe dançar...

INDIGESTION

Parece que Tempo entrou pela boca de um cãozinho doente. Nesta aventura estomacal, atire notas musicais nos inimigos.

A mão dá tantas notas quantas o número indicar

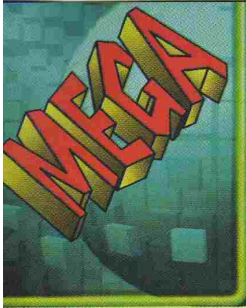
Chefe-Luva: espere que ele fique no canto e dispare as notas. Pular no dedão pra se proteger também vale

DOWNTOWN

A cidade esconde inimigos e itens que podem ajudá-lo. Não fique parado muito tempo no mesmo lugar e use os varais como carona.

Ao encontrar um CD você é transportado para a Suíça e viaja num céu lotado de vacas!

Bota: este calçado roto é o chefe. Dispare as notas no salto e um abraço

PRA SER FERA, TEM QUE TER A MANHA!
AÇÃO GAMES
SÓ DICAS
ESPECIAL
EDITORA AZUL
Super NES
Mega Drive
3DO
Sega CD
Nintendo
Master
TRUQUES PARA MAIS DE 140 JOGOS
DESTACANDO:
MORTAL KOMBAT 2: SEGRED
DONKEY KONG COUNTRY: CO
SONIC & KNUCKLES: ARGOLA
NAS BANCAS
Saiu mais uma edição da revista SÓ DICAS, um guia especial que o pessoal da AÇÃO GAMES preparou pra você. Tem truques de montão para mais de 140 jogos. Com SÓ DICAS na mão, você vai humilhar qualquer adversário.
AÇÃO REVISTA GAMES ESPECIAL

THE PUNISHER
Capcom

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Coisa estranha: o game parece antigo, como os primeiros de 16 bits. É divertido, mas efeitos visuais mais sofisticados fazem falta. O som também poderia ser mais maneiro

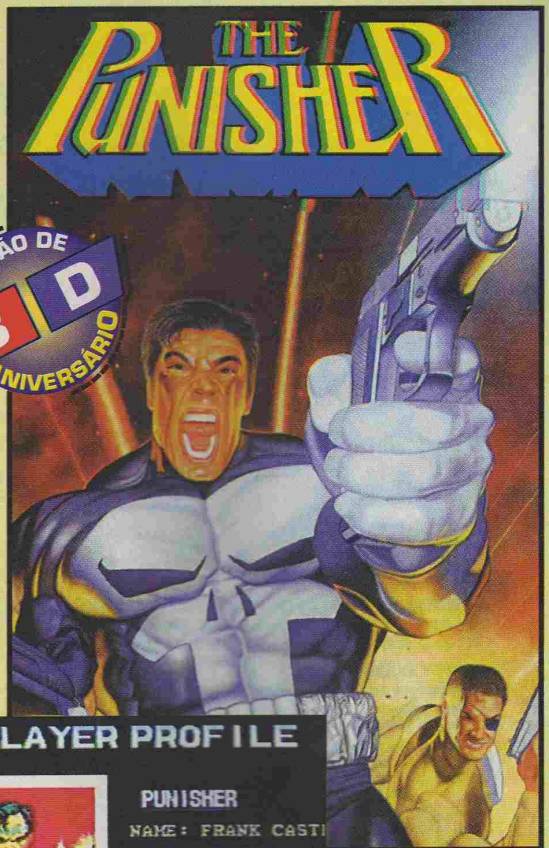
COMANDOS

São os mesmos para os 2 personagens. Só os efeitos dos golpes especiais mudam

A	Soco/Armas
B	Pulo
B e, no ar, C	Bombas
B + A	Voadora
Segurar inimigo + C	Pilão
← ou → + A	Girada de pernas (Punisher) e facão (Nicky)
2 toques no Direcional + A	Chute na cara

DETONE OS BARRIS
Eles escondem itens de energia, bombas ou pontos

Lá vem a Marvel Comics emprestar mais um de seus astros dos quadrinhos para o videogame. Desta vez foi a Capcom que deu vida ao Justiceiro (The Punisher) no console de 16 bits da Sega. E o resultado? O game lembra uma pancadaria tipo Streets of Rage, com brutamontes no caminho e itens de energia com cara de frango. Quanto às armas, só as roubadas dos inimigos. Os gráficos são meio picaretas para o padrão Capcom de qualidade e o som, uma pobreza. Para a galera que procura a chance de desbancar um vilão, The Punisher é prato cheio. Nós fomos até o final do jogo e damos o serviço completo. Divirta-se!

EDIÇÃO DE 3D ANIVERSÁRIO

Tragédia no Parque

Frank Castle é um agente da marinha americana. Num ensolarado fim de semana, resolve se divertir com a família no Central Park. De repente, um bando de criminosos fortemente armados aparece e fuzila toda sua família. Naquele triste dia, Frank Castle morre para dar vida a The Punisher, o justiceiro sempre disposto a lutar contra as forças do mal.

Para a Marvel Comics o Justiceiro é mais um herói para atazanar a vida de Kingpin, o gordão que coordena uma imensa máfia e está sempre disposto a acabar com o Homem-Aranha e outros heróis. Nesta aventura, Punisher e seu companheiro Nicky Fury têm a missão de desmantelar uma operação de circulação de grana falsa. Kingpin, é claro, está nessa parada. Mãos à obra, galera!

No game você pode escolher entre jogar com Nicky ou Punisher. Cada um tem sua ficha de identificação

O herói só usa armas de fogo quando seus inimigos atiram. Então, dá-lhe cadeirada

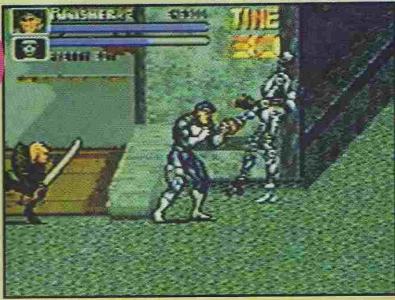
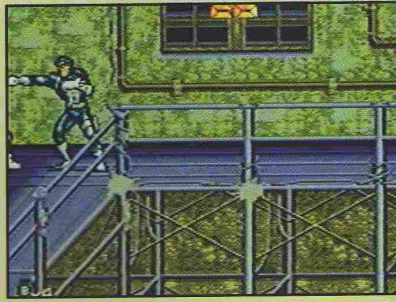
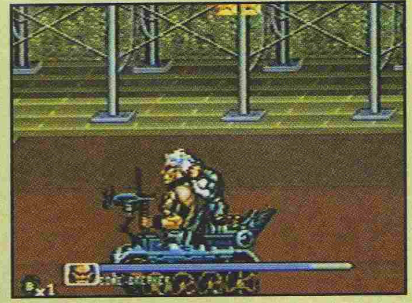
Quando muitos inimigos se agruparem, dê uma bela girada e acabe com vários de uma só vez

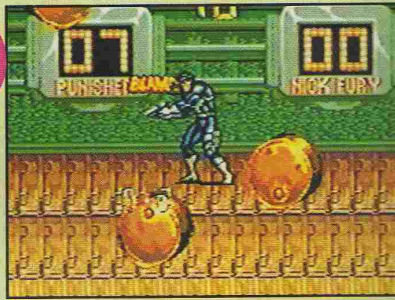
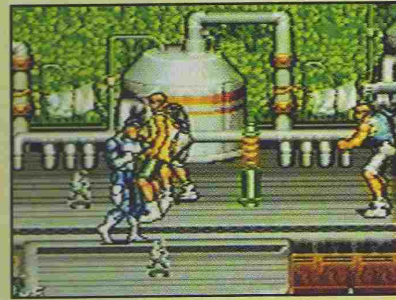
O chefe está dentro do bus. Reserve as bombas para estes momentos

Louraças ninjas nada amistosas fazem churrasquinho de Punisher. Defenda-se

O cara do maçarico é um pé! Derrube o cara com voadoras e roube seu extintor

Parece que o chefe veio do inferno. Use bombas para acabar com ele

STAGE 3

"Terminator" de araque e as louraças belzebús, que atacam de novo

Procure encostar os inimigos no canto da tela e soque mesmo. Quando não ouvir mais nada, todos estarão acabados

Este chefe parece ter saído do Iraque, mas é baba. Procure ficar perto dele para atingi-lo e pule quando ele soltar mísseis

STAGE 4

Esta fase começa com um bônus. Estoure todos os barris que conseguir

Neste trem em movimento, conduza os caras para trás do poste verde: eles explodem

Este é bração mesmo! Use golpes especiais para mandar o cara desta para uma melhor

STAGE 5

Veja só o que um golpe especial é capaz de fazer. Grude no figura e mande bala que ele vira do avesso

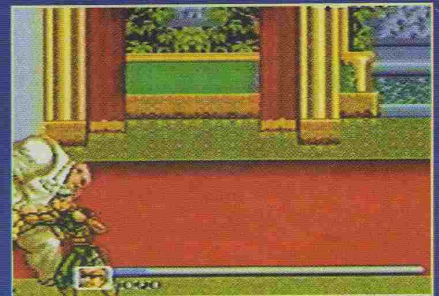
Esportivos estes babacas, não? Mas não se iluda com esta aparência de saúde. Acabe com eles

O mesmo robô que veio do inferno no Stage 2, agora parece que saiu do céu de tão azul. Dê voadoras e muita porrada

Nesta fase você vai estar dentro do hotel onde Kingpin se esconde. Obviamente, ele estará sempre protegido por muitos capangas. O combate será desleal. Lute primeiro com uma leva de "capachões" que depois o balofo surge pra levar umas bifas. Em seguida, o sacana some de novo e mais uma vez a briga é com os guarda-costas. O lance fica nesse vaivém, até a barra de energia de Kingpin zerar. Seja paciente e não desista!

Bata bastante nos caras até encontrar as paredes e soque-as

Nicky Fury para o confronto com o gordo é uma boa opção

Mr. Fury you have annoyed me long enough!

Não tenha piedade e soque para valer quando a barra de energia estiver quase zerada. É o fim pra o "extragordo" Kingpin

WARLOCK
Acclaim

Adventure - 1 jogador
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

É um game indicado para os jogadores fuçadores, loucos por itens. O desafio consegue ser difícil sem deixar de ser estimulante

COMANDOS

A pressionado + Direcional	Movimenta a bolinha de várias formas
B	Atira
C	Pula
↑ + Start	Usa o item
↓ + Start	Seleciona o item
↙ ou ↘	Rola

Os botões X, Y e Z, do joystick de 6 botões não têm função no game

PASSWORDS

2º FASE	Caverna SRVDR
3º FASE	Jardim BGSTR PLEUP PGBRL
4º FASE	Castelo DINSJ
5º FASE	Cemitério NRVNA NLYNG BTBYS
6ª FASE	Montanhas PRDIG
7ª FASE	Submundo SCFSH

WARLOCK

Arrepios à vista. Warlock, da Acclaim, consegue misturar na medida certa o clima fantástico das histórias de terror com uma boa dose de suspense. Além disso, os gráficos estão bem cuidados e os efeitos sonoros são ótimos. Na edição anterior (nº 82) mostramos a versão de Super NES e agora debulhamos a do Mega, que está saindo pela Tec Toy, até o final. Confira!

No começo tudo está lindo e maravilhoso. Até que pinta o demônio e, com ele, a escuridão! Brrrr!

Maldição da Escuridão

Há muito tempo, durante um alinhamento da lua e do sol, o Demônio Número 1 enviou para a terra seu único filho, Warlock. Missão: juntar as seis pedras enigmáticas druidas que estão espalhadas pelo continente. Unidas, as pedras produzem o terrível poder de destruir a criação. Você, como o herói da história, é um legítimo descendente dos sábios druidas. Com seus poderes mágicos, deve impedir Warlock de juntar as pedras e livrar o planeta das trevas.

Atrás das Pedras

Geralmente, as pedras são encontradas numa cúpula de vidro no final de cada fase. Seu tiro básico pode ser incrementado ao apanhar as poções amarelas e vermelhas. A bolinha que acompanha o seu personagem serve tanto para atacar inimigos pequenos, quanto para coletar itens distantes. Durante as 7 fases, você enfrentará uma infinidade de personagens de terror como gárgulas, zumbis e vampiros. A barra de energia é o rosto do personagem, que vai ficando desfigurado até virar caveira

Cidade

Detonando todos os monstros do começo, você descola uma vida extra

O esquema de enfrentar este chefe é simples: pule os raios e atire. Coxinha!

A primeira pedra parece uma porca de parafuso e fica na cúpula de vidro

Caverna Sob o Lago

Acerte o pássaro para pegar o cristal de levitação. Assim, você alcança lugares altos

Fique ligado no teto, pois os morcegos atacam de repente. Detone-os!

Um Jardim Desagradável

A bolinha serve, entre outras coisas, para pegar itens em lugares inacessíveis — como a poção

Atire na diagonal. As pedras que caem servirão de plataforma. Passe rápido, antes que elas afundem

Neste momento, você enfrenta as estátuas enfeitiçadas por Warlock. Cuidado!

Para avançar nesta fase é fundamental apertar todas as alavancas. Elas abrem passagens importantes

O Cemitério

Nas pedras pintam raízes que o engolem e tiram um teco da energia. Olho vivo!

A água está subindo. Use o item do bastão que a terra vai tremer e abrir uma passagem para a fuga

A poção amarela deixa o seu tiro mais poderoso do que a vermelha. Aproveite!

Dentro do Castelo do Wisard

Suba rapidamente as escadas, pois o fogo está vindo e você corre o risco de virar churrasquinho

Aqui Warlock luta com outro figura. Depois, na sua vez, você se transforma em um bicho, detona o vilão e pega a quarta pedra

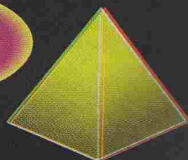
As Montanhas

A maioria das pontes está quebrada. Se cair, um abraço!

O Submundo

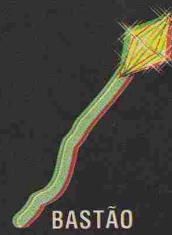
Agora é o pega-pra-capar com Warlock. Cuidado com o fogo e com os raios que vem por trás. Vença-o e restabeleça a luz no planeta

ITENS

RELÓGIO DE SOL
Marcador de tela

PIRÂMIDES
Servem como proteção contra inimigos

FRASCOS BORBULHANTES
Recuperam parte da energia

LUZ AZUL INCANDESCENTE
Vida extra

CAVEIRA
Bomba que destrói criaturas vivas (aranhas, morcegos e etc.)

BASTÃO
Faz a terra tremer e serve para descobrir passagens secretas

GLOBO DE VIDRO COM RAIO
Bomba que destrói também criaturas mortas, como zumbis e vampiros

INTERNATIONAL

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
Konami

Esporte - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

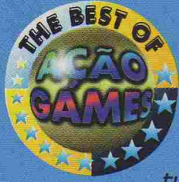
Originalíssimo e bem feito, inovador nos modos de jogo e perfeito nas jogadas. Até o juiz dá descontos no final dos tempos. Demais!

COMANDOS

A	Chute alto/Carrinho
A + Direcional	Bate ou defende pênaltis
A ou B	Cobra lateral/Tiro de meta
A, B ou X	Bate escateio
B	Passe/Prensada
X	Chute para o gol
Y segurado	Acelera seu jogador
Y ou B	Cabeçada
L ou R	Muda o jogador controlado

★ No Options, você decide entre 3 níveis de dificuldade e goleiro será automático ou manual. Os tempos podem ser de 3, 5 ou 7 minutos, mas só no modo Open Game

★ A versão japonesa chama-se Perfect Eleven

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Quem se amarra numa pelota, precisa pegar este jogo. A Konami arrasou! E não apenas nos gráficos, jogabilidade e efeitos sonoros. O cartucho traz jogadas originais, como o chapéu, peixinho, "drible da vaca" (você joga a bola por um lado e vai pelo outro) e até seu goleiro pode fazer gols. Fora isso, há o modo Scenario, que é uma das melhores criações dos últimos tempos: você é convidado a entrar em campo para decidir partidas dramáticas, já em andamento. Obrigatório para todos os boleiros do SNES!

Antes do jogo começar rola o famoso cara ou coroa. Se ganhar não dê uma de mané e escolha a saída de bola

MODOS DE JOGO

SCENARIOS

Este modo é o mais original já lançado para futebol em videogame. Você entra no meio de uma partida cuja história é contada na tela de apresentação. Geralmente o seu objetivo é reverter o resultado até aquele momento. São 9 partidas diferentes para escolher.

O lance é dar uma de herói. A Bulgária precisa ganhar e, para a França, basta o empate. Vai encarar?

OPEN GAME

É o modo de partidas simples. São 6 opções de gramados e também dá para desligar ou ativar a marcação de faltas, impedimentos e distribuição de cartões amarelos. Além disso, o modo traz 3 juízes diferentes para você escolher.

Que tal uma partida em condições adversas como chuva ou neve? Você decide!

INTERNATIONAL CUP

Este modo dá acesso a um torneio em que 16 times são divididos em 2 grupos de 8. O sistema é o de eliminatórias simples, isto é, quem perde fica de fora. O mais legal é que o campeonato é bem curto e depois de ganhar 4 jogos, seu time é campeão.

O cronograma mostra a seqüência de jogos. Agora é a final. Coloque o coração na ponta da chuteira!

Dá para fazer loucuras do tipo gol de goleiro. O cara atravessa o campo e enfia a bola na rede

Gol contra é a maior roubada. O cara se lamenta e a galera vem abaixo mesmo

SUPERSTAR SOCCER

Saque o golaço. Você vem com a bola e chapela o goleiro. Como? Vá segurando o Y e depois solte-o junto com o Direcional. Aí aperte B e humilhe o cara

Durante o jogo, aperte Select para surgirem duas flechas no alto da tela. Assim, quando a bola sair, aparece a tela que permite mudar de tática ou substituir jogadores

WORLD SERIES

Campeonato disputado por 24 times no sistema de pontos corridos. Todos os times jogam entre si e as partidas não podem ficar no empate. O desempate é por pênaltis.

Ao escolher a equipe, aparece o esquema tático. Mas dá para mudar depois

Na hora das substituições, ligue-se nas carinhas, pois elas indicam o cansaço dos atletas

Em Tactics você acerta o posicionamento da defesa, meio-campo e ataque

Olha que legal. Você pode modificar as cores do uniforme do seu time

Depois de cada gol, sempre pinta o replay automático

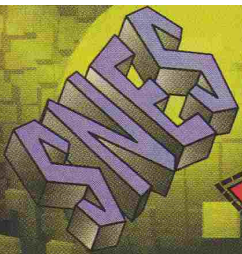
PENALTY KICK

Uma disputa avulsa de pênaltis onde inicialmente você define 5 atletas de 1 dos 26 times; também escolhe o time do computador ou, se preferir, chama um amigo. Depois da primeira série de 5, começam as séries simples e quem desperdiça uma chance perde a disputa.

Escolha um canto e bata firme. De preferência goleiro de um lado e bola no outro

TRAINING

Para treinar os fundamentos básicos: drible, passe, chute, tomada de bola e cobrança de escanteios. Você deve treinar os lances nesta seqüência e, feito isto, passa para um nível mais difícil. São 4 níveis de dificuldade.

Aqui, toque para todos os jogadores, bem rápido. Quando o jogador recebe a bola, o ponto azul fica amarelo

BUST-A-MOVE
Taito

Estratégia - 1 ou 2 jogadores

Fácil de jogar e muito divertido, Bust-A-Move é uma bola (ou bolha?) dentro da Taito. Sério candidato a viciar vários gamemaníacos, o jogo tem muitas fases e desafio de gente grande. Precisa mais?

COMANDOS

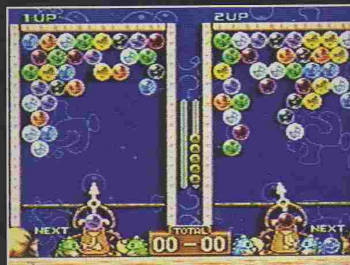
Direcional	Move a mira rapidamente
L e R	Move a mira devagar (melhora a precisão)
A ou B	Solta as bolhas

Se você acha que game de estratégia é sinônimo de papo-cabeça, dê uma sacada em Bust-A-Move. Dinâmico e divertido, o jogo da Taito parece um Shapes And Columns mais maluco. Você controla um canhão e lança bolhas coloridas, de baixo para cima, com o objetivo de eliminar peças da mesma cor. Parece babaca, né? Só que não é. Como é você que lança as bolhas, dá para soltá-las quando bem entender. E mais: usar os cantos da tela para fazer tabelas e encaixar as bolhas em lugares impossíveis. Há peças de oito cores diferentes, o suficiente para rachar a cuca de qualquer um. Como nem tudo é perfeito, gráficos e som deixam a desejar. Mas isto não importa muito. Bust-A-Move é viciante: um convite irresistível para longas e agradáveis horas em frente à telinha.

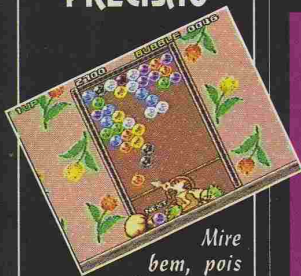
CONTAGEM REGRESSIVA

Você pode jogar sozinho (1P Play), contra o computador ou contra um amigo (VS Play), ou ainda encarar um desafio (Challenge Record). Este último modo é só para feras, pois novas fileiras de bolhas se formam enquanto você joga. Esvaziando a tela você ganha um bônus especial. Nas opções você ajusta a dificuldade e determina o número de partidas do VS Play (1, 3, 5 ou 7). Como todo bom cart de estratégia, Bust-A-Move tem mecânica simples. Os segredos para uma boa performance são precisão na mira e rapidez para soltar as bolhas. Se você demora muito, pinta um reloginho com contagem regressiva de 5 segundos. Quando o tempo estoura, a bolha sai automaticamente, na direção para a qual o canhão estiver apontado. Dá pra imaginar o estrago?

Antes de jogar no VS Play, ajuste o Handicap. Quanto maior o número, mais rápido pinta o relógio

Sacanagem braba! No VS Play, quando você derruba bolhas que estavam presas em outras, elas vão para a tela do concorrente. O marcador no meio das telas indica os "presentes"

Quando a tela treme, significa que as bolhas vão baixar um nível. Fique ligado para não ser soterrado. Se as bolhas cruzarem a linha acima do canhão, Game Over

BOLHAS ESPECIAIS

PRECISÃO

Mire bem, pois qualquer erro pode ser fatal. Lembre-se que dá para fazer tabelinhas na parede

THUNDER BUBBLE

Acerte-a para destruir uma fila horizontal

FLAME BUBBLE

Encoste nela para explodir todas as bolhas que a cercam

WATER BUBBLE

Uma cachoeira arrasta as bolhas da mesma cor que estiverem no caminho

D ZEPPELIN · OFFSPRING · IRON MAIDEN · VAN HALEN · RAMONES
Roll STATiOn
ONly RO
IDENtiFICAtioN
FAST
classic
fast

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Renato Costa e Simone Zucas

Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **83**, maio de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

PRÓXIMA EDIÇÃO

SNES
MEGA MAN 7

Passo a passo, o novo jogo do eterno herói da Capcom. Desta vez, pelo menos, o garoto-foguete ficou maior e vai alegrar a moçada que debulha em tevês pequenas.

32X
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

A Sega lança seu primeiro cart de moto para 32X. Mas só os cenários ficaram bons. Você confere e decide!

DICAS DO ALÉM

SNES
MEGA MAN X2

Como ter um Dragon Punch

TOP GEAR 3000

Passwords

SUPER FORMATION SOCCER 2

Torne o jogo mais difícil

MEGA
TRUE LIES

Passwords

MASTER
THE JUNGLE BOOK

Debug Mode e muitos pontos

VEJA NO SHOTS

- Boatos sobre o lançamento do Atari Jaguar 3
- Donkey Kong Country atinge 7 milhões de cartuchos vendidos

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

Na próxima encarnação
eu quero nascer centopéia.
DHARMA
F/NAZCA S&S